



Le codage gestuel du mouvement dans l'espace : comparaison entre sourds et entendants

**VAUCHEZ
Armelle**

Sous la direction de COLLETTA Jean Marc

Laboratoire : Lidilem

UFR LLASIC

Département : Sciences du langage

Mémoire de master 1 recherche - 21 crédits – sciences du langage

Spécialité : linguistique

Année universitaire 2014-2015



Le codage gestuel du mouvement dans l'espace : comparaison entre sourds et entendants

**VAUCHEZ
Armelle**

Sous la direction de COLLETTA Jean Marc

Laboratoire : Lidilem
UFR LLASIC
Département : Sciences du langage

Mémoire de master 1 recherche - 21 crédits – Sciences du langage

Spécialité : linguistique

Année universitaire 2014-2015

Remerciements

Je voudrais tout d'abord remercier mon directeur de mémoire Jean Marc Colletta de m'avoir permis de réaliser ce travail de recherche et de m'avoir accompagné et guidé tout au long de cette étude.

Je souhaite également remercier tout particulièrement Anne Laure Piat-Marchand pour son indispensable soutien, nos après-midis studieux, ses relectures et son aide précieuse à l'élaboration de ce travail.

Un grand merci aussi à Claire Biacchi, Caroline Slot et à mes parents pour leur soutien et leur aide.

Enfin, je désire remercier les participants de ce projet : Anne Laure Piat-Marchand, Anthony Gaillard, Elodie Monchal, Jean Luc Vauchez, Jean Pierre Di Meo, Jimmy Michaud et Juliette Nicod, sans qui la réalisation de mon protocole n'aurait pas été possible.

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : VAUCHEZ

PRENOM : Armelle

DATE : 14/06/2015

SIGNATURE : 

Table des matières

Remerciements	3
Table des matières	7
Introduction	8
CHAPITRE 1 – MOUVEMENT DANS L'ESPACE, LANGUE ET GESTUALITE : CADRE THEORIQUE.....	10
I. Espace, déplacement et mouvement.....	10
A. Le concept d'espace	10
B. Le mouvement et le déplacement : définitions	10
C. L'événement spatial	11
D. La trajectoire et la manière d'un déplacement.....	12
II. L'expression du mouvement et du déplacement dans l'espace.....	14
A. Les principales manières de coder le déplacement en français.....	14
B. Le codage en langue des signes française.....	15
III. La gestualité	17
A. Qu'est-ce qu'un geste ?.....	17
B. Les gestes référentiels	20
C. Le continuum de Kendon	21
IV. Hypothèses.....	22
CHAPITRE 2 – LE PROTOCOLE D'ENQUETE, PROCEDURE ET MATERIEL.....	24
I Conception du support de l'enquête.....	24
A. L'élaboration du corpus	24
B. Le choix et construction des images.....	26
II. Le protocole.....	27
A. Présentation du protocole.....	27
B. Mise en place des entretiens	28
C. Problèmes rencontrés pendant les entretiens	29
III. Les participants	31
A. Le choix des sujets	31
B. Les participants entendants.....	31
C. L'enquête sourd.....	32
CHAPITRE 3 – ANALYSES ET RESULTATS	33
I. Codage du mouvement dans l'espace par la langue et les gestes.....	33
A. Le codage du mouvement dans l'espace par la parole et le geste chez les entendants	35
B. Le codage du mouvement dans l'espace en LSF par notre sujet sourd.....	37
II. Expression mimétique du mouvement dans l'espace.....	37
A. Codage gestuel chez les entendants.....	39
B. Codage gestuel chez les sourds	40
C. Bilan.....	40
Conclusion.....	42
Bibliographie.....	44
Table des annexes.....	46
Table des illustrations (dans le texte)	76

Introduction

Chacun d'entre nous peut représenter un mouvement, un déplacement de diverses manières. Le codage du mouvement dans l'espace se construit différemment selon les langues. En effet, pour les langues audio-phonatoires (les langues vocales) il existe des moyens linguistiques diversifiés pour définir le mouvement. Chaque langue utilise ses propres outils (lexique, syntaxe, morphologie, suprasegmental) pour coder le mouvement. Les langues visuo-gestuelles, telle que la langue des signes française, sont elles aussi constituées d'un éventail de procédés pour coder le mouvement et le déplacement.

Ce travail est une étude comparative de la manière de coder le mouvement et le déplacement dans l'espace entre les sourds et les entendants, qui n'utilisent pas la même langue. En effet, les sourds affirment appartenir à une culture spécifique dont le ciment est la langue des signes. Mais, est ce que la langue a aussi une influence sur le codage gestuel du mouvement dans l'espace ?

L'objectif de ce travail est de construire un protocole qui permet aux sujets de coder les déplacements dans l'espace ; dans un premier temps par la langue ; Soit la langue des signes pour le sujet sourd, soit la parole bimodale, c'est-à-dire le français accompagné de gestes, pour les sujets entendants. Cela nous permettra ou non de mettre en avant des points communs entre l'expression d'un mouvement en langue des signes française et son expression dans les gestes associés à la parole. Puis de coder ces mêmes déplacements par le mime pour relever les similitudes d'expressions utilisées par le sourd et les entendants. Pour finalement comparer ces différents codages du mouvement dans l'espace.

Dans ce travail, le premier chapitre présente un ancrage théorique, il est divisé en trois points ; Le premier définit l'espace, le mouvement et le déplacement, le deuxième se concentre sur l'expression du mouvement dans l'espace. Le troisième point porte sur la gestualité.

Notre protocole et sa réalisation sont exposés en chapitre 2.

Enfin, le chapitre 3 présente les résultats recueillis à partir de notre protocole.

Chapitre 1 –Mouvement dans l'espace, langue et gestualité : cadre théorique

I. Espace, déplacement et mouvement

A. Le concept d'espace

L'espace est quelque chose de difficile à définir car il est infini et invisible. En effet selon Léon (2008) nous ne percevons l'espace que par les objets qu'il contient. Ceux-ci peuvent tout aussi bien être concrets, comme un meuble, qu'abstraites telles que les formes géométriques. Euclide propose une définition géométrique de l'espace que Léon (2008, p.1) synthétise par cette citation :

« C'est au travers des relations entre des objets abstraits comme des points et des droites que nous bâtissons notre vision de l'espace. »

L'espace tel que nous le percevons est construit en trois dimensions, il est donc doté de trois directions, la première est appelée longitudinale et elle nous fait face, la deuxième est nommée latérale et est perpendiculaire à la première, enfin la dernière est quant à elle verticale (Léon (2008)).

C'est dans cet espace que nous construisons chacun de nos mouvements et que nous effectuons nos déplacements.

B. Le mouvement et le déplacement : définitions

Il est important de comprendre ce qui différencie un mouvement d'un déplacement. Selon Borillo (1998) il faut faire une distinction entre ces deux actions.

Elle définit un mouvement comme un changement de posture ou de position, mais la mobilité ne touche pas l'ensemble de l'objet en mouvement mais seulement une partie de celui-ci. Elle ajoute à cela le fait qu'un mouvement n'entraîne pas un changement de lieu, par exemple dans la phrase suivant : il se penche par la fenêtre, la mobilité du mouvement ne concerne que la partie supérieure du corps, et l'homme ne change pas de lieu.

Toujours d'après Borillo (1998), un déplacement entraîne une modification spatiale. De plus un déplacement s'inscrit dans une durée temporelle qui peut être plus ou moins longue. Dans cette catégorie Borillo (1998) différencie deux types de déplacement :

- Le déplacement qui entraîne un changement d'emplacement. Cela signifie que le déplacement d'un objet s'effectue au sein d'un même lieu. Ce qui le différencie du mouvement, c'est que la mobilité touche la totalité de l'objet.

Par exemple, dans la phrase : l'homme nage dans la mer, le lieu ne change pas, l'homme reste dans la mer, et le déplacement entraîne la mobilité de l'homme dans son intégralité.

- Le déplacement qui entraîne un changement de lieu. Cette fois-ci l'objet change de lieu à cause du déplacement qu'il effectue. L'objet en déplacement ne se trouve pas dans le même lieu avant et après son déplacement.

Dans l'exemple : Paul sort dans la rue, avant de se déplacer dans la rue l'homme n'était pas dans ce lieu.

C. L'événement spatial

Les définitions ci-dessus additionnées au concept d'événement spatial permettent la compréhension du fonctionnement de ces mouvements et de ces déplacements dans l'espace.

Selon Talmy qui est ici cité par Imbert (2008) un événement spatial est une situation spatiale qui implique :

- Soit une localisation
- Soit un mouvement

Cet événement spatial comprend quatre éléments ainsi qu'un co-élément.

Les deux premiers éléments qui font référence à une entité présente sont :

- La Figure qui est l'entité localisée ou en mouvement
- Le Fond qui est l'entité par rapport à laquelle la Figure est localisée ou en mouvement.

Dans l'exemple suivant : l'homme sort de la maison, l'homme est la Figure et la maison est le Fond.

Les deux derniers éléments, qui font quant à eux référence à la relation spatiales qui existe entre les entités Figure et Fond sont :

- Le Mouvement, qui peut être :
 - Soit une localisation, par exemple : l'homme est en dehors de la maison.
 - Soit un mouvement qui lui-même peut être :
 - Un déplacement
 - Un mouvement interne, comme par exemple : 'l'homme s'allonge dans l'herbe'. Ce dernier n'implique pas le déplacement de la figure. Ça peut être par exemple un mouvement de rotation.
- La trajectoire, qui est quant à elle un changement de localisation, lorsqu'on se déplace d'un point A à un point B.

Enfin, le co-élément est constitué par :

- La manière, elle indique comment est fait le déplacement ou le mouvement. Par exemple : 'l'homme est sorti en courant'. Comment l'homme effectue son déplacement ? : en courant.
- La cause du mouvement, cette fois on se demande pourquoi le mouvement ou le déplacement s'est produit, dans l'exemple : 'il a sorti l'homme de la maison en le poussant', l'homme est sorti parce qu'on l'a poussé

(Talmy cité par Imbert (2008))

D. La trajectoire et la manière d'un déplacement.

La trajectoire d'un mouvement représente la trajectoire de la Figure par rapport au Fond. Elle fait référence aux changements de localisation qu'un déplacement peut entraîner. Elle renvoie aux directions que le mouvement peut prendre.

La trajectoire peut donc traduire différentes directions, que nous allons énumérer ci-dessous, chacune de ces directions sera accompagnée d'un exemple.

L'étude du mouvement dans un espace en trois dimensions fait apparaître six directions différentes:

Sur l'axe vertical se trouve deux directions :

- En bas : 'descendre'
- En haut : 'monter'

Sur l'axe longitudinal se trouve également deux directions :

- En avant : 'avancer'
- En arrière : 'reculer'

Enfin nous trouvons aussi deux directions sur l'axe latéral :

- A gauche : 'aller'
- A droite : 'retourner à droite'

Il existe également des directions plus générales comme aller de là-bas vers ici et vice versa, exemplifiés respectivement par 'venir' et 'aller'.

Mais aussi des directions de distance : 'aller jusqu'à', 'se rapprocher de', 's'écarter de' 's'éloigner de'.

Quant à la manière du déplacement, c'est le mode de réalisation de celui-ci.

Selon Slobin cité par Fibigerova (2012) la manière peut concerner :

- Les schémas moteur mis en œuvre : 'nager', 'marcher', 'voler'.
- L'intensité du mouvement : 'marcher', 'courir'
- Les moyens de réalisations du mouvement : 'skier', 'patiner' 'surfer'

II. L'expression du mouvement et du déplacement dans l'espace

Le processus de codage du mouvement et du déplacement peut être effectué de différentes façons dans une langue, mais il est aussi différent dans chacune des langues du monde.

A. Les principales manières de coder le déplacement en français

En français l'expression du mouvement et du déplacement dans l'espace se réalise grâce aux verbes de mouvements tels que aller, marcher, courir, plonger.

Ces verbes sont divisés en trois catégories :

- Les verbes de manière, qui comme leur nom l'indique, porte comme information la manière du mouvement. Ce sont des verbes tels que 'marcher' 'courir' 'voler'.
- Les verbes de manière et de trajectoire, qui portent l'information sur la manière ainsi que sur la trajectoire, c'est par exemple le cas de 'grimper' qui indique à la fois la trajectoire de monter. Mais on le fait avec un certain effort, c'est la manière.
- Les verbes de trajectoire, qui eux porte l'information sur la trajectoire du mouvement, tels que 'monter', 'descendre', 'entrer', 'sortir'.

Nous devons ajouter que, selon Talmy (2010) le français est une langue dite à cadrage verbal, cela implique donc que la trajectoire est codée dans le verbe principal, qui ne comporte aucun affixe. Et donc, que la manière, qui ne peut plus être intégré dans ce verbe l'est dans un satellite.

Par exemple, dans la phrase 'pauline descend de la montagne en skiant'

La trajectoire se trouve dans le verbe principal 'descendre' et la manière dans le satellite 'en skiant'.

Ces verbes sont souvent associés à des prépositions spatiales. Andrée Borillo (1998) en distingue trois types.

- Il y a les prépositions positionnelles qui permettent d'établir une localisation, comme par exemple 'le long de'.

- Il y a ensuite les prépositions dynamiques qui sont elles utilisées exclusivement pour l'expression du mouvement et du déplacement, par exemple : 'jusqu'à' ; 'depuis' ; 'à destination de'.
- Pour finir il y a les prépositions complexes comme 'jusque dessous' ou 'par-dessus'. Elles sont composées de deux éléments, le premier exprime l'effet dynamique et le second la localisation.

B. Le codage en langue des signes française

En langue des signes française, le codage du mouvement dans l'espace est quelque chose de complexe à réaliser. Il existe diverses manières d'exprimer ce codage (Cuxac, 2001). Cuxac différencie deux types de pratiques qui permettent d'exprimer le mouvement dans l'espace : les pratiques à visée illustrative et celles à visée non-illustrative.

Il existe trois catégories relevant de la visée illustrative, toutes regroupées sous le nom de transfert.

Faire un transfert c'est essayer de reproduire une expérience du réel dans son espace de signation.

- Le premier est le transfert de forme et de taille, c'est le fait de rendre compte d'un lieu, d'un objet, d'un personnage en décrivant les contours de leur forme ou de leur taille.

Ce transfert sert par exemple à représenter la taille d'une personne.

- Le deuxième est un transfert dit situationnel, ici, on exprime le déplacement d'un actant du procès (main dominante) par rapport à un locatif stable (main dominée).

Prenons ici un exemple tiré d'une enquête de Sallandre (2010). Elle a demandé à ses enquêtés de produire la phrase 'l'ours grimpe à l'arbre'. Pour cela le signeur a représenté l'ours par une configuration manuelle appelée proforme qui est en forme de x, cela de sa main dominante. De sa main dominée il a représenté le locatif 'arbre'.

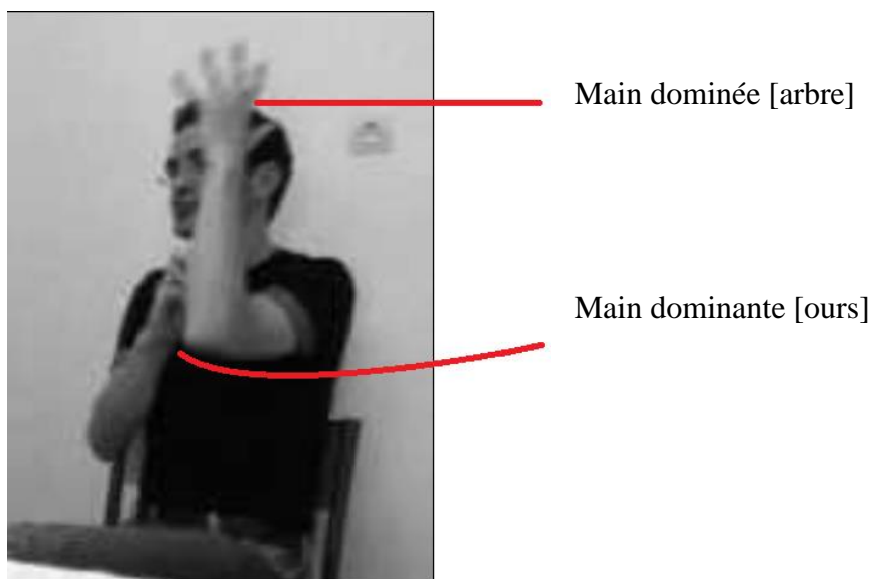


Figure 1: Transfert situationnel 'l'ours grimpe à l'arbre.

- Le troisième est le transfert personnel, le locuteur incarne le personnage et le montre en train d'accomplir une action.

Pour notre exemple nous utiliserons la même phrase que celle présentée pour le transfert situationnel.

Ici le locuteur se met donc dans la peau de l'actant du procès, qui est ici l'ours. Il accomplit donc l'action du procès grâce à tout son corps.



Figure 2 : Transfert personnel 'l'ours grimpe à l'arbre'.

Il existe également trois catégories qui relèvent de la visée non-illustrative, elles sont :

- Le lexique standard
- Les pointages
- L'alphabet manuel

(Cuxac cité par Sallandre (2010))

Au cours de l'apprentissage de cette langue, les pratiques utilisées pour coder le mouvement évoluent. En effet, au début il est difficile de s'approprier les différents transferts de la visée illustrative, surtout pour les enfants. Nous mettrons ici en avant les pratiques d'adultes sourds qui ne sont plus dans la phase d'apprentissage de la langue des signes et qui ont déjà acquis une bonne maîtrise de cette langue. Selon l'enquête de Sallandre (2010) les adultes sourds utilisent seulement les transferts pour exprimer le mouvement et le déplacement dans l'espace. Ils en utilisent même souvent plusieurs en même temps. Cette enquête a aussi permis à cette chercheuse de mettre en avant le fait que ces différents transferts ne mettent pas en avant les même facettes du mouvement. En effet le transfert situationnel marque la trajectoire et la manière, donc on sait comment est effectué le mouvement alors que le transfert personnel ne traduit que la manière, il montre seulement comment est effectué le mouvement, on n'en connaît pas la direction, car par exemple si la personne veut dire qu'un animal monte sur un arbre, il ne pourra pas physiquement monter.

III. La gestualité

A. Qu'est-ce qu'un geste ?

Un geste est un mouvement corporel de la tête, des mains, des membres supérieurs ou d'autres parties du corps, pouvant inclure ou non une modification du regard. La principale caractéristique d'un geste, qu'il soit associé ou non à la parole, est sa fonction significative. En effet, les gestes sont utilisés à des fins communicatives.

Emile Littré (1863 – 1877), dans son dictionnaire de la langue française (le littré) définit un geste comme :

« L'action et le mouvement du corps et particulièrement celle des bras et des mains, action et mouvement employés à signifier quelque chose. »

Il est constitué de plusieurs paramètres tels que la forme des mains, leur trajet dans l'espace, leur orientation dans l'espace ou encore la vitesse d'exécution.

Le geste est un élément d'une séquence gestuelle, celle-ci est constituée de plusieurs phases. Dans un premier temps il y a une phase de préparation : c'est le moment où la main se déplace jusqu'à l'emplacement du geste. Il y a ensuite le stroke, c'est dans cette phase que l'on trouve la signification du geste, il peut être suivi par une suspension, c'est-à-dire un maintien du geste sur un certain laps temporel. Et, pour finir il y a une phase de retour où la main retourne à son emplacement d'origine ou sur un nouvel emplacement pour commencer une nouvelle séquence gestuelle.

Il est aussi important de préciser que le geste est un symbole sémiotique et ce au même titre que les panneaux routiers. En effet, un symbole n'a pas de sens en lui-même, mais il prend sens à travers ce qu'il représente.

« Les gestes ne sont pas seulement des mouvements et ne peuvent jamais être entièrement expliqués en terme purement kinésique. Ce ne sont pas juste les bras bougeant dans l'air, mais les symboles qui manifestent leurs propres significations. Ils possèdent une signification qui est librement conçue par le locuteur. Les mains sont des symboles de par le fait de représenter quelque chose d'autre qu'elles-mêmes. » (Talmy (1992))

Il existe principalement deux types de gestes. Il y a les gestes qui peuvent être employés de façon autonome, c'est-à-dire qu'ils peuvent être utilisés seul en tant qu'outil de communication. Ces gestes peuvent remplacer une verbalisation, ils ont un sens conventionnel. C'est le cas des emblèmes, par exemple le geste qui consiste à secouer verticalement la tête pour répondre par l'affirmative, est un geste entièrement autonome dont le sens est reconnu, il remplace sans aucune ambiguïté la prononciation d'un 'oui'. Et, il y a les gestes qui sont utilisés en même temps que la parole. Ils sont appelés gestes coverbaux. Ces gestes sont élaborés en même temps que la parole soit pour compléter le message verbal, soit pour imager ce qu'est dit et ce par pointage ou par représentation, soit pour structurer ce qui est dit.

Mais cette différence n'est pas le seul point de divergence et de distinction reconnu pour chacun des gestes que nous réalisons dans notre quotidien. En effet les chercheurs ne sont pas tous d'accord sur la façon de classer les gestes. Et, nous avons décidé d'utiliser pour ce travail une typologie établie par Colletta, et al. (2010) qui propose une distinction de sept catégories de gestes :

- Les gestes déictiques qui sont des gestes de pointages dirigés vers un objet ou une personne présent dans la situation d'énonciation.
- Les gestes référentiels qui sont des gestes ou des mimiques faciales qui représentent un objet concret ou qui symbolisent une idée abstraite.
- Les gestes de cadrage qui eux expriment un état émotionnel ou mental du locuteur.
- Les gestes de structuration qui structurent la parole ou le discours par l'accentuation de certaines unités linguistiques.
- Les gestes interactifs, ce sont des gestes ou des regards par lesquels le locuteur vérifie l'attention de son interlocuteur.
- Les gestes énonciatifs qui sont des gestes ou des mimiques faciales qui manifestent que le locuteur cherche un mot.
- Les gestes performatifs qui permettent la réalisation non-verbale de certains actes de langages au cours du dialogue.

Les discours comprenant la narration de mouvement entraînent chez les interlocuteurs des représentations mentales, gestuelles et linguistiques des événements qui incluent le mouvement. Et, ce sont les gestes référentiels qui aident à établir et à refléter une représentation des événements et des actions. C'est donc tout naturellement, que pour notre travail, nous nous arrêterons sur les gestes référentiels. Ce sont les gestes les plus importants lorsque nous parlons de déplacement ou de mouvement.

B. Les gestes référentiels

D'après Colletta (2004) les coverbaux référentiels sont les principaux gestes qui participent à la construction référentielle en désignant, illustrant ou évoquant les référents, qu'ils soient concrets ou abstraits.

Il répertorie sept catégories de gestes référentiels :

- Les déictiques qui sont des gestes qui désignent le référent quand il est présent dans la situation d'énonciation, ou la direction de celui-ci quand il n'est pas directement perceptible. C'est par exemple le fait de désigner la personne dont on parle par le biais d'un pointage, cette personne étant présente dans l'espace.
- Les gestes illustratifs permettent de dessiner dans l'espace des éléments, tels que des traits physiques comme la taille, la forme, la dimension ou la texture d'un référent concret qui peut être vivant ou non, animé ou non. Ce sont par exemple deux mains qui dessinent une forme ovale pour représenter un œuf.
- Les gestes locatifs permettent eux de représenter des objets organisés spatialement dans l'univers. C'est par exemple répéter trois fois un mouvement de la main plane l'un à côté de l'autre pour représenter trois objets alignés.
- Les gestes mimétiques permettent de mimer une action ou de représenter les qualités cinétiques d'un objet. Par exemple réaliser un mouvement rapide de l'index pour représenter un pic vert qui tape sur un tronc d'arbre.
- Les gestes figuratifs symbolisent par métaphore ou par métonymie des référents abstraits, tels que des qualités ou des relations. C'est par exemple faire un mouvement de main au-dessus de son épaule pour représenter le passé.
- Les gestes anaphoriques désignent un point de l'espace préalablement assigné à un référent abstrait ou concret, ce point est censé le représenter. On pointe par exemple une zone préalablement assignée à un personnage.
- Les gestes substitutifs désignent par pointage et dans la situation d'énonciation un objet ou un personnage qui n'est pas le référent mais qui le remplace. C'est par exemple le cas lorsque nous désignons un meuble présent dans la situation d'énonciation pour représenter une armoire décrite dans notre récit.

De plus, d'après Mc Neill (1992) ces gestes référentiels sont divisés en deux groupes : le premier est celui des gestes iconiques qui fournissent la représentation d'un référent concret. Cela concerne, parmi les catégories de gestes explicités ci-dessus, les gestes illustratifs, locatifs et mimétiques. Le deuxième groupe est celui des gestes métaphoriques qui représentent par métaphore ou par métonymie le concept à réaliser, et où le référent est absent de la situation d'énonciation. Il peut être concret ou abstrait.

C. Le continuum de Kendon

Dans son continuum, repris par Mc Neill, Kendon établit une classification de gestes qu'il classe selon leurs degrés de dépendance à la langue, leurs propriétés linguistiques, leurs degrés de codification ainsi que leur caractère sémiotique.

Gesticulation>Gestuelle>Pantomime>Emblème>Langue des Signes

Figure 3 : Continuum de Kendon.

Il distingue :

- La gesticulation : qui regroupe les verbes co-verbaux.
- La gestuelle : qui réunit les gestes ou les mimiques utilisés à la place de certains mots.
- Les pantomimes : ce sont des gestes qui permettent de s'exprimer gestuellement sans la parole ; ce sont les mimes.
- Les emblèmes : qui sont des gestes paraphrasables dotés d'un sens conventionnel propre à chaque communauté.
- La langue des signes.

(Colletta, (2004))

Gesticulation>Gestuelle>Pantomime>Emblème>Langue des Signes

Relation a la parole :

Forte dépendance -----> dépendance nulle

Figure 4 : Continuum de Kendon, relation à la parole.

Ce continuum nous permet de mettre en avant le fait que les gestes co-verbaux, les mimes et la langue des signes n'ont pas le même rapport avec la parole.

En effet, les co-verbaux ont une forte dépendance à la parole, ils ne prennent sens que quand ils sont associés à la parole. Alors que les mimes et les signes ne sont aucunement dépendants de la parole, ils peuvent être interprétés sans présence de parole.

IV. Hypothèses

Ce travail est une étude comparative du codage gestuel du mouvement ou du déplacement dans l'espace chez une personne sourde et des entendants.

La langue joue un rôle primordial dans la façon dont on a de concevoir et de coder linguistiquement un déplacement et un mouvement, mais elle joue aussi un rôle dans la façon d'interpréter et de construire un geste. Mais est-ce que la langue influence la façon dont nous codons gestuellement le mouvement et le déplacement ?

Le sourd et les entendants sont locuteurs de langues différentes, leurs codages de déplacement dans l'espace devraient être différents, mais est ce que nous trouverons des points communs entre l'expression du déplacement en langue des signes française et son expression dans les gestes associés à la parole en français ? Est-ce que le sourd et les entendants expriment la manière et/ou la trajectoire pour les mêmes actions de déplacement ? Le français étant une langue à cadrage verbal, nous ne trouverons peut-être dans le codage gestuel des entendants, qu'une seule dimension du déplacement, qui serait majoritairement celle de la trajectoire.

Les mimes, contrairement aux gestes co-verbaux, n'ont aucune dépendance à la parole, ils échappent à toutes contraintes linguistiques de la langue, que ce soit la langue des signes française ou le français. Les réalisations mimétiques du sourd et des entendants seront peut-être plus proches que leurs réalisations linguistiques effectuées en langue des

signes française ou en parole bimodale. Mais, peut-être que le mime est plus proche de certains procédés linguistiques de la langue des signes française ? Peut-être que certaines réalisations mimétiques se rapprocheront plus de la langue des signes française que de la parole bimodale des entendants ?

Chapitre 2 – Le protocole d’enquête, procédure et matériel

I Conception du support de l’enquête

Tout le corpus a été constitué à partir de différentes scènes tirées du jeu Mario. Nous verrons dans un premier temps comment est-ce que le corpus a été conçu, puis pourquoi nous avons fait le choix de sélectionner ces images, puis comment nous avons élaboré les items du corpus.

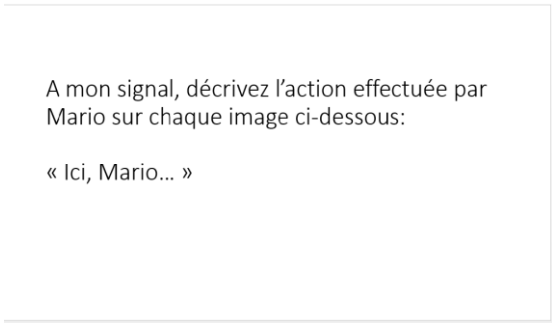
A. L’élaboration du corpus

Le corpus a été composé à partir de captures d’écran tirées de différents jeux informatiques de Mario. Le but du corpus est de présenter différentes actions effectuées dans l’espace par un seul et même personnage, il est le fil conducteur de ce corpus.

Nous avons décidé de travaillé sur un diaporama numérisé, il est composé de 43 diapositives.

Le corpus est scindé en deux parties, chacune d’entre elles correspond à l’une des deux consignes exposées aux sujets.

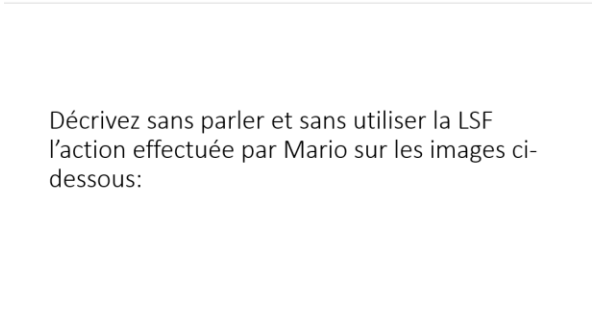
Ces deux parties sont agencées identiquement : on trouve en premier lieu la ‘diapositive consigne’ :



A mon signal, décrivez l’action effectuée par Mario sur chaque image ci-dessous:

« Ici, Mario... »

Figure 5: première consigne



Décrivez sans parler et sans utiliser la LSF l’action effectuée par Mario sur les images ci-dessous:

Figure 6: deuxième consigne

Se trouve ensuite les images représentant respectivement les actions de ‘sauter’, ‘tomber’, ‘marcher’, ‘conduire un jet-ski’, ‘nager’, ‘plonger’, ‘voler’, ‘conduire une voiture’, ‘entrer’

et ‘sortir. Entre chacune de ses images nous avons fait le choix d’intercaler des diapositives blanches.



Figure 7 : illustration du corpus

Nous avons demandé aux sujets de bien prendre le temps de regarder, analyser et comprendre les images qui leur étaient montrées, mais de ne surtout pas s’exprimer lorsque celles-ci étaient dans leur champ de vision. En effet, les sujets n’étaient autorisés à ne s’exprimer que sur les diapositives blanches, cela afin d’éviter tout gestes déictiques qui biaiserait l’analyse gestuelles. Il était indispensable d’éviter tout geste de pointage sur l’image.

B. Le choix et construction des images

Nous avons choisi dix images qui expriment le plus explicitement l'action que nous voulions représenter. Sur chacune des images sélectionnées ont été ajoutés des éléments qui ont pour but de guider l'attention des sujets vers l'action que nous voulions représenter par l'image. Ils ont pour but de désambiguïser les images qui pourraient être interprétées de multiples façons ; ces éléments, ce sont deux lettres : D et A signifiant respectivement 'départ' et 'arrivée', et des flèches qui indiquent la direction du personnage. Voici les actions de nous avons choisi d'illustrer :

Sauter : nous avons choisi une image où Mario saute entre deux plates-formes et avons apposé des flèches qui montrent que le personnage est d'abord par terre puis qu'il prend de la hauteur en avançant et qu'il retombe par terre.

Tomber : sur cette image le personnage est dans les airs, les flèches sont là pour montrer qu'à force d'avancer sur la plate-forme, Mario est tombé.

Marcher : ici, nous avons indiqué seulement les points de départ et d'arrivée qui se trouvent de part et d'autre de la plate-forme pour montrer que l'action ne se déroule que sur ce lieu. Cette image en elle-même permet une interprétation aisée de l'action qu'elle représente.

Conduire un jet-ski : cette image aussi est très explicite, l'environnement permet de bien comprendre l'action mise en avant. Les lettres et les flèches servent à montrer que Mario ne fait pas du surplace.

Nager : sur l'image, Mario est en train de nager, elle a été choisie parce qu'on y visualise bien que le personnage se trouve dans l'eau, cela grâce à la couleur de l'environnement et au poisson qui se trouve au-dessus de la tête de Mario. Les lettres sont là pour indiquer que l'action commence après la plate-forme, donc que Mario est bien dans l'eau ; quant aux flèches elles montrent la direction que prend Mario, celle-ci est horizontale, donc Mario ne peut pas être en train de faire une chute dans l'eau par exemple.

Plonger : comme pour l'image précédente, celle-ci a été choisie pour les détails de son environnement qui mettent bien en avant le fait que Mario se trouve dans l'eau, en effet, on y voit des poissons et même un corail. Les flèches servent à mettre en avant une différence avec l'image de 'nager'.

Voler : cette image a été choisie pour sa clarté. En effet, dès le premier regard, nous comprenons que Mario se trouve dans les airs, il flotte au-dessus de l'herbe, cela est accentué par l'ajout des flèches. De plus la position de ses bras additionnée au fait que le personnage porte un casque à hélice sont de précieux indices qui guident les sujets vers l'analyse de l'action 'voler'.

Conduire une voiture : ici, l'environnement nous permet de comprendre que le personnage est dans une ville et plus précisément sur une route. Elle a été construite parallèlement à la précédente image représentant 'conduire un jet-ski'. Cela pour que les sujets fixent leurs analyses sur le type de véhicule et sur la façon dont il se conduit.

Entrer : Ici Mario se trouve devant un château. Le point d'arrivée se trouve dans la partie noire de la porte de ce château pour que les sujets comprennent bien que Mario entre dans la tour et non pas qu'il l'escalade par exemple. De plus, la flèche est inclinée pour qu'on ne croit pas que le personnage va tout droit.

Sortir : cette image a été construite en opposition à la précédente : 'sortir'.

II. Le protocole

Le protocole d'enquête utilisé dans cette enquête est de type expérimental.

A. Présentation du protocole

Ce protocole vise à étudier le codage du mouvement et du déplacement dans l'espace, et ce chez les personnes sourdes ainsi que chez les personnes entendant. Pour cela il a fallu mettre en place des entrevues filmées.

Le protocole est composé de deux consignes ; une première consiste à décrire, dans sa langue orale (langue française ou langue des signes française), l'action représentée sur dix images (annexe 1). Celles-ci présentent différents déplacements ou mouvements dans l'espace, nous avons 'sauter', 'tomber', 'marcher' 'conduire un jet-ski', 'nager', 'plonger' 'voler', conduire une voiture', 'entrer' et 'sortir'. Nous avons donc pris soin de sélectionner 10 images représentant 10 déplacements différents. De plus, nous avons fait le choix de construire un corpus équilibré, constitué de cinq mouvements représentant la trajectoire tels que sauter, tomber, plonger, entrer et sortir, ainsi que cinq autres représentant la manière, avec marcher, conduire un jet-ski, nager, voler, conduire une

voiture. Dans cette dernière catégorie nous avons décidé de proposer deux images présentant une action de conduire pour pouvoir analyser la précision du codage de nos sujets, afin de voir s'ils codaient ou non les différences présentées sur ces images.

Pour la deuxième consigne l'enquête doit également décrire l'action présentée sur ces dix même images, mais cette fois-ci sans parler ou utiliser la langue des signes. Les participants utiliseront donc le mime pour s'exprimer, ceux-ci sont indépendant de la parole, ils ne sont donc pas soumis à des contraintes langagières, il serait donc possible qu'il y ai des similitudes entre la production du sourd et celles des entendants. De plus, les réponses récoltées par le biais de cette consigne seront comparées à celles données en langue des signes française et en parole bimodale afin de relever ou non des points communs.

Le corpus a été construit de façon à ce que le sujet regarde, analyse et comprenne l'image, le tout sans s'exprimer, et qu'il réponde à la consigne sans avoir l'image à portée de vue.

B. Mise en place des entretiens

Chacun des entretiens est individuel, ils ont été effectués de la même manière pour toutes les personnes interrogées qu'elles soient sourdes ou entendants. Après avoir reçu les explications sur le déroulement du protocole, sur la façon dont le support fonctionne, ainsi que toutes les informations nécessaires à la compréhension des images, le sujet se place debout face à la caméra. Il est filmé de façon à ce que l'on voit tout son corps afin que tous ses gestes soient visibles sur la vidéo. Hors du champ de la caméra, une tierce personne présente et gère le support numérique où est présenté le corpus. Cela dans le but de laisser les mains des sujets libres de façon à ce qu'ils puissent s'exprimer gestuellement. Les deux consignes leur sont présentées successivement, sans aucun temps de pause. Les sujets doivent répondre à la première consigne dans leur propre langue puis à la seconde en utilisant des mimes. Tous les participants sont soumis aux mêmes consignes qui leur sont toujours exposées dans le même ordre.

Tous ces entretiens ont été filmés avec l'accord des participants.

L'enquête est présentée sur une diapositive numérisée pour que tous les sujets soient interrogés sur un seul et même corpus ; et, que tous aient accès aux mêmes informations présentées de la même manière.

C. Problèmes rencontrés pendant les entretiens

L'analyse de mes résultats m'a permis de mettre en avant une faille importante dans le protocole construit et utilisé dans l'élaboration de ce travail. Ce problème se situe principalement au niveau de l'interprétation de certaines actions matérialisées par les images.

En effet, de certaines images de ce corpus découlent des réponses diversifiées. Effectivement, ce corpus a été construit de façon à ce que l'enquêté soit guidé dans l'analyse des images, et dans la construction de leurs réponses, grâce à l'insertion des flèches et de lettres ainsi que par certains éléments du décor, cela pour que tout le monde interprète de la même manière l'action présentée. Tout cela en leur laissant une part d'interprétation personnelle.

Seulement, les informations ajoutées sur le corpus n'ont pas été toutes perçues de la même manière par chacune des personnes interrogées.

L'interprétation de l'action représentée sur chacune des images a parfois été biaisée par les informations ajoutées sur celles-ci pour guider l'enquêté. C'est par exemple le cas pour les images suivantes :



Figure 8: entrer



Figure 9 : sortir

Ici, les codes construits pour ces images n'ont pas été fabriqués de façon assez explicite, un éventail de réponses a donc été proposé par les personnes interrogées.

Nous avons aussi été confrontés à un manque de concentration sur le décor déjà existant de l'image. C'est principalement le cas pour cette image :

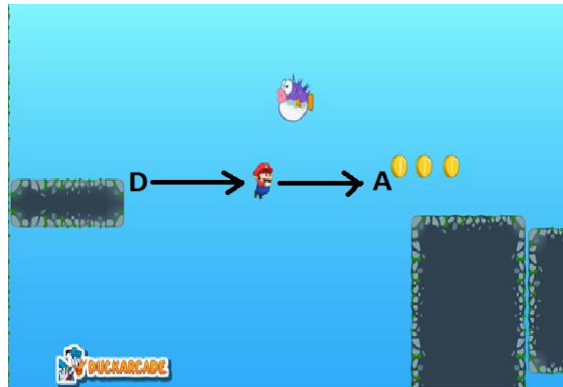


Figure 10: nager

Sur cette image, les éléments ajoutés pour guider l'attention des participants vers l'action de nager ont souvent été relevés et mis en avant dans l'interprétation de l'action et cela au détriment des éléments du décor déjà présents dans l'image de base. Durant l'enquête seulement la moitié des personnes interrogées ont pris en compte la présence du poisson pour construire leur interprétation, seules ces personnes ont donc donné une réponse similaire à la réponse attendue.

En outre, les déplacements qui sont des entités mobiles ont été représentés sur une image fixe, ce qui rend la lecture et la compréhension de ces déplacements plus difficile et ambiguë.

De plus, le fait d'avoir utilisé un jeu connu de beaucoup comme base de corpus a aussi eu une influence sur l'analyse des images et donc sur la description des mouvements représentés sur celles-ci.

Par exemple sur l'image 9 (figure 8) l'action est représentée dans un décor constitué du château, qui dans les jeux de Mario représente la fin d'un niveau et le passage au niveau supérieur. Cette action a pu être interprétée comme l'action de gagner au lieu de l'être comme celle de rentrer.

Pour finir, il est indispensable de préciser que les images 9 (figure 8) et 10 (figure 9) représentant respectivement l'action d'entrer et celle de sortir, ont été construites l'une en opposition avec l'autre. La mauvaise interprétation de la première a donc biaisé l'analyse de la seconde.

III. *Les participants*

Pour notre enquête, nous avons interrogé sept sujets, six personnes entendantes et une personne sourde.

A. Le choix des sujets

Nous connaissons l'influence de la langue sur la gestualité et sur la façon d'établir le codage d'un mouvement dans l'espace, il nous était donc indispensable de choisir des personnes qui n'utilisait soit que le français soit que la langue des signes française. En effet, notre travail étant une étude comparative entre des modes de communication impliquant des langues et des ressources sémiotiques distinctes, il ne fallait pas que notre corpus soit biaisé par des caractéristiques langagières d'autres langues.

De plus, tous les sujets sont des adultes, ils ont donc tous acquis et développé leur langue et leur gestualité, ils sont tous en capacité d'utiliser les mêmes ressources corporelles.

B. Les participants entendants

Six adultes entendants ont participé à l'élaboration de ce travail. Ils sont tous français et ont tous pour langue maternelle le français :

Anne Laure, étudiante de 23 ans.

Anthony, étudiant de 21 ans.

Elodie, étudiante de 21 ans également.

Jean Luc, cadre technique à l'ONF, âgé de 57 ans.

Jimmy, 21 ans gérant d'une société agricole.

Juliette, étudiante de 21 ans.

C. L'enquêté sourd

Une seule personne sourde, Jean Pierre, professeur, a contribué à la construction de cette étude. C'est un sourd signant, non implanté et non appareillé qui utilise comme langue orale la langue des signes française.

Chapitre 3 – Analyses et résultats

I. Codage du mouvement dans l'espace par la langue et les gestes

Le tableau proposé ci-dessous est une synthèse des réponses établies par les sujets de notre protocole (annexe 8)

Il met en avant le codage du mouvement par la parole complémentée ou non de geste chez les entendants ainsi que le ce même codage en langue des signes française pour le sujet sourd

	Sujets entendants : verbalisation	Sujets entendants : gestes				Sujet sourd : LSF	trajectoire	manière
		Nombre de sujet qui font des gestes	trajectoire	manière	Trajectoire & manière			
sauter	Mario saute : 5 Mario est en train de sauter : 1	I	x			[marche] + [saute]	x	x
tomber	Mario tombe : 2 Mario/ il saute par terre : 2 Mario tombe dans le vide : 1 Mario avance puis descend à l'étage en dessous : 1	III	xx x			[marche] + [saute (vers le bas)] + [marche]	x	x
marcher	Mario/ il marche : 3 Il est en train de marcher : 1 Mario s'élance : (+1) Mario court : 1 Il avance : 1 Il se déplace : (+1)	0				[saute] + [marche]	x	x
Conduire un jet-ski	Mario/ il fait du scooter des mers/du jet-ski : 4 Il est sur un jet-ski : 1 Mario se déplace en jet-ski : 1	II			xx	[monter (sur le jet-ski)] + [partir]	x	x

nager	Il vole : 2 Mario/ il est en train de voler : 1 (+1) Il est en train de nager : 1 Mario nage : 1 Mario essaye de sauter : 1	I	x			[plonger] + [nager]	x	
plonger	Mario/ il tombe : 2 Il tombe dans le vide : 1 Mario chute dans le vide : 1 Mario se noie : 1 Il est en train de faire une chute dans l'eau : 1	I	x			[marche] + [plonge]	x	x
voler	Mario/ il vole : 5 Mario est transformé en hélicoptère : 1	II	x	x		[voler]	x	x
Conduire une voiture	Mario se déplace sur un deux roues/ dans une ville en scooter : 2 Mario/il fait du scooter : 2 Il roule en scooter : 1 Mario marche sur la route : 1	II	x	x		[conduire une moto]	x	x
entrer	Il rentre dans un château : 2 Mario entre : 1 Mario monte dans la tour : 1 Il sort et fait coucou : 1 Mario a gagné et pris l'assaut du château : 1	0				[entrer]	x	x
Sortir	Mario/ il sort (du château) : 3 Mario ressort : 1 Il fait coucou [...] il va partir : 1 Mario a repris l'assaut du château : 1	0				[marcher vers la tour]	x	

Figure 11: tableau de synthèse: langues orales et gestes

Légende :

Nombres d'occurrences les plus fréquemment utilisées

Réponses non exploitables

[Langue des signes française]

A. Le codage du mouvement dans l'espace par la parole et le geste chez les entendants

Le codage du mouvement dans l'espace par la parole est principalement réalisé grâce à des syntagmes verbaux.

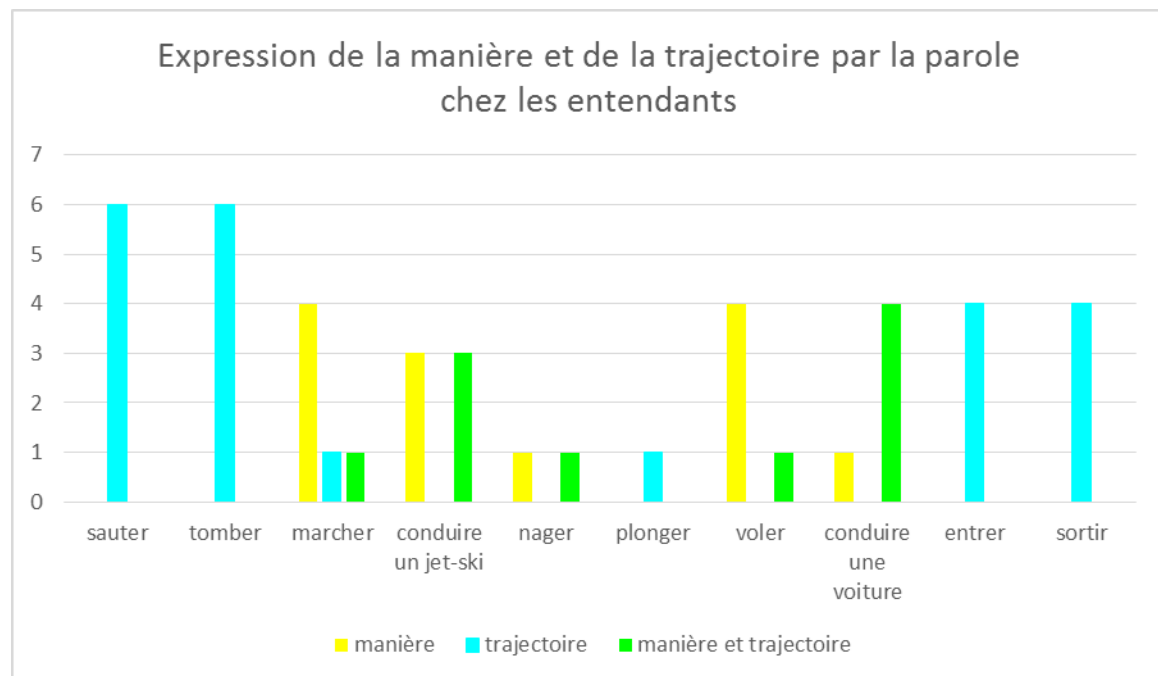


Figure 12: Diagramme : expression de la manière et de la trajectoire par la parole chez les entendants.

Notre corpus est composé de dix images, qui représentent dix mouvements. Cinq d'entre elles présentent la manière d'un déplacement et les cinq autres représentent des trajectoires. Il ressort du graphique ci-dessus que pour les actions de manière (marcher, conduire, nager, voler) les sujets expriment soit la manière et la trajectoire ensemble au sein d'un même énoncé soit la manière seule, mais ils ne formulent pas la trajectoire. Alors que pour les actions qui représentent la trajectoire (sauter, tomber, plonger, entrer, sortir) les sujets n'expriment que la trajectoire et ne mentionnent jamais de manière.

Ce codage par la parole est parfois complété par un codage gestuel du mouvement dans l'espace. C'est le cas de cinq de nos 6 sujets, car seule un d'entre eux n'utilise pas de gestes. Parmi ces cinq personnes, trois n'utilisent qu'un seul geste et qu'une seule fois, une complémente quatre fois sa parole par des gestes, et une utilisera de nombreux gestes lors de son codage oral.

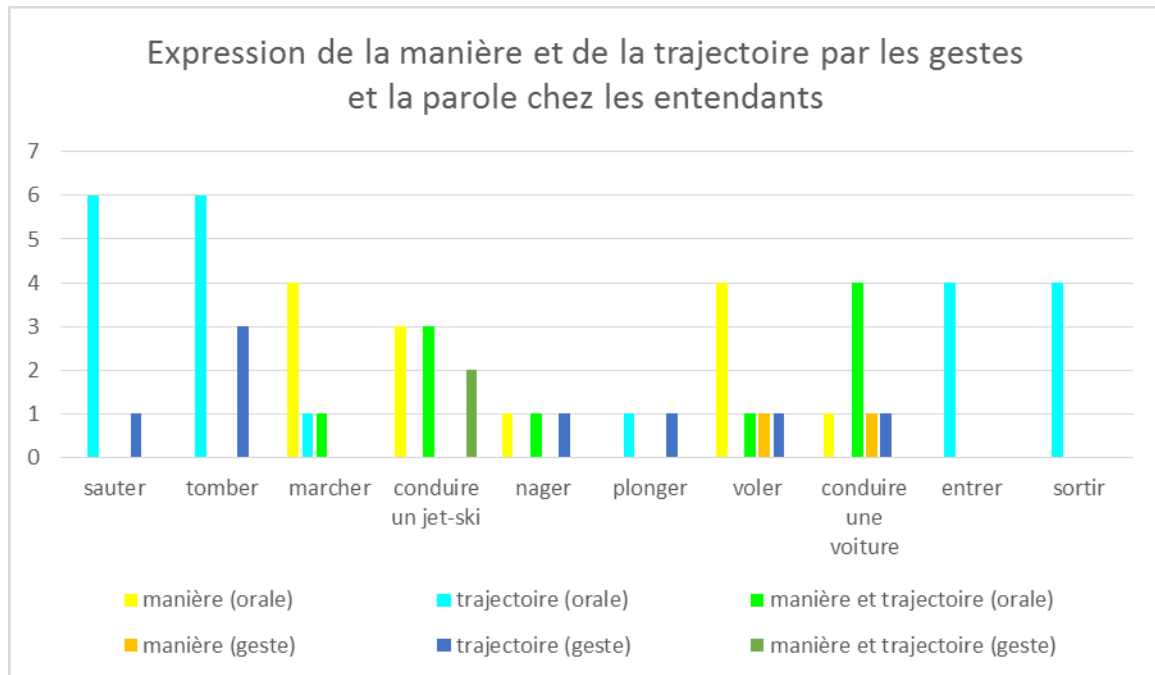


Figure 13: Diagramme : expression de la manière et de la trajectoire par les gestes et la parole chez les entendants.

Ce graphique illustre que les actions de manière (marcher, conduire, nager, voler) qui sont représentées par la manière et la trajectoire ou la manière seule dans le codage oral, sont illustrées par des gestes de trajectoire, c'est le cas pour 'nager', 'voler' et 'conduire une voiture' (annexe 2) ; Mais aussi par des gestes de manière pour les actions de 'voler' et 'conduire une voiture' (annexe 3). Elles sont également représentées par des séquences gestuelles représentant et la manière et la trajectoire, c'est le cas pour 'conduire un jet-ski'(annexe 4).

Quant aux actions de trajectoire (sauter, tomber, plonger, entrer et sortir) qui ne sont représentées que par la trajectoire dans le codage oral, elles ne le sont aussi que par des gestes des trajectoires (annexe 5). Il n'y a jamais de gestes de manières qui illustrent une action de trajectoire.

Nous pouvons donc dire que la trajectoire est beaucoup plus codée par la geste que la manière. Les principaux gestes analysés dans notre travail sont des gestes de trajectoire, ceux-ci accompagnent tout aussi bien un verbe de trajectoire qu'un verbe de manière. De plus, il est rare de trouver un geste de manière seul, il est lui-même souvent accompagné d'un autre geste de trajectoire.

Pour conclure, nous pouvons donc dire, que les entendants codent gestuellement un mouvement dans l'espace grâce à des gestes représentant la trajectoire de ce mouvement.

B. Le codage du mouvement dans l'espace en LSF par notre sujet sourd

Le codage du mouvement dans l'espace par notre sujet sourd s'effectue grâce à l'utilisation de transfert. Il recourt principalement au transfert situationnel (annexe 6) et au transfert personnel (annexe 7). D'ailleurs, la moitié de ses explications sont construites grâce à l'addition de ces deux transferts ; C'est spécialement ce qui lui permet de coder, pour neuf des dix mouvements, leurs trajectoires ainsi que leurs manières, dans une seule et même explication.

L'étude des données nous permet d'avancer que les transferts situationnels servent à coder la trajectoire et la manière, ou, parfois uniquement la trajectoire, mais il ne permet pas de coder la manière seule. Quant aux transferts personnels ils servent à coder la manière

II. Expression mimétique du mouvement dans l'espace

Le tableau ci-dessous est une synthèse des réponses établies par les sujets de notre protocole. (annexe 8)

Il met en avant les principales façons qu'ont utilisées les sujets pour coder gestuellement un mouvement dans l'espace. Ces propositions de codages sont couplées aux types de valeur qu'elles mettent en avant. Cela pour les sujets entendants et pour le sujet sourd.

Tableau synthèse : mime		Sujets entendants		Sujet sourd		
	Type de valeur	manière	trajectoire	Type de valeur	Manière	Trajectoire
	mimes			mimes		
Sauter	Utilisation de tout son corps pour sauter devant lui :4		x	Utilisation de tout son corps pour sauter devant lui	x	x
	Trace le mouvement avec son index : 2		x			
Tomber	Se met accroupi : 1		x	Utilise tout son corps pour sauter et plie les genoux puis regarde en haut	x	x
	Saute puis se met accroupi : 2		x			
	Baisse le buste et les bras : 1		x			
	Mouvement vertical de l'index puis s'accroupit : 1		x			
	Trace ligne verticale avec la main : 1		x			
Marcher	Utilise tout son corps pour marcher sur place : 4	x		Utilise tout son corps pour marcher sur place	x	
	Utilise tout son corps pour marcher en avançant : 2	x	x			
Conduire un jet-ski	Utilise tout son corps pour montrer qu'il se trouve sur un jet-ski en avançant : 3	x	x	Utilise tout son corps comme si il était assis sur le jet-ski, donne l'impression d'être sur la mer et d'avancer grâce à ses mains mais reste sur place	x	
	Utilise tout son corps pour montrer qu'il se trouve sur un jet-ski mais reste sur place :3	x				
Nager	Mime la brasse en restant sur place : 1	x		Grâce à tout son corps il mime le fait d'être dans l'eau	x	
	Mime la brasse en avançant : 1	x	x			

Plonger	Mime le fait de sauter dans l'eau en passant de debout à accroupi : 2		x	Avec tout son corps il mime le fait de sauter dans l'eau		x
Voler	Mime une hélice au-dessus de la tête et avance : 3	x	x	Il se met dans la peau de quelque chose qui vole, et utilise ses bras comme des ailes	x	
	Secoue les bras pour imiter des ailes : 3	x				
Conduire une voiture	Mime le fait de tenir un guidon en avançant : 3	x	x	Mime le fait de tenir un guidon et avance	x	x
	Mime le fait de tenir un guidon en restant sur place : 1	x				
	Mime le fait de tenir un volant en restant sur place : 1	x				
Entrer	Passe une porte : 2		x	Se place dans un château préalablement dessiné.		
	Trace le mouvement de son index : 1		x			
Sortir	Passe une porte et avance : 2	x	x	Passe une porte et marche	x	x
	Descend de la tour : 1	x				
	Trace le mouvement de son index : 1	x				

Figure 14: Tableau de synthèse : Les mimes.

Légende :

Similitude de mime entre sourd et entendants

A. Codage gestuel chez les entendants

Notre travail fait ressortir le fait que les entendants peuvent coder gestuellement un mouvement en adoptant différents points de vue:

Soit ils adoptent un point de vue externe et réalisent ce que Mc Neill nomme un geste O-VPT (point de vue de l'observateur). (Mc Neill cité par Colletta (2004)). Dans notre travail ce sont des gestes qui mettent uniquement les bras ou les mains en mouvement.

Soit ils adoptent un point de vue interne et exécutent un geste C-VPT (point de vue du personnage). (Mc Neill cité par Colletta (2004)). Dans notre protocole, pour réaliser des

gestes C-VPT, les sujets se servent de tout le corps en restant sur place, utilisé principalement pour les actions de manière, ou en se déplaçant.

Les gestes des mains et des bras sont utilisés pour coder la trajectoire, alors que l'utilisation de tout le corps qui entraîne un déplacement permet de coder uniquement la trajectoire pour les actions de trajectoire ou la trajectoire additionnée à la manière pour les actions de manière. L'utilisation de tout le corps en restant sur place permet de coder la manière.

Dans la plupart des cas, pour coder un mouvement dans l'espace, les entendants se mettent dans la peau du personnage qu'ils imaginent en train d'accomplir l'action.

B. Codage gestuel chez les sourds

Pour coder gestuellement en mouvement dans l'espace, le sujet sourd utilise les mêmes procédés que les entendants ; Soit il utilise tout son corps en restant sur place, soit il utilise tout son corps en se déplaçant

De façon générale, pour coder les actions de trajectoire, il utilise des mimes qui mettent tout son corps en mouvement tout en se déplaçant lui-même dans l'espace. Ce qui lui permet de coder la manière et la trajectoire. D'ailleurs, pour ces actions, il représente toujours la trajectoire et souvent la manière.

Alors que pour les actions de manière, il utilise des mimes qui mettent en mouvement l'ensemble du corps tout en restant sur place, ce qui lui permet de ne coder que la manière du mouvement qu'il représente, la notion de trajectoire n'est jamais représentée.

Pour coder gestuellement un mouvement dans l'espace, le sujet sourd se met dans la peau du personnage qu'il imagine en train de se déplacer ; tout comme le font les entendants.

C. Bilan

Tous nos sujets, sourd comme entendants, utilisent les même procédés pour coder gestuellement un mouvement dans l'espace. En effet, beaucoup d'entre eux se mettent dans la peau du personnage qui est en train d'accomplir une action pour coder le mouvement

qu'ils représentent. Dans les mimes qui nous sont présentés, on retrouve pour chaque action une similitude entre ceux effectués par le sujet sourd et ceux construits par les entendants. De plus, les procédés qu'ils utilisent pour marquer la trajectoire et la manière sont similaires.

Après cette étude, nous pouvons établir un rapprochement entre un geste C-VPT et un transfert personnel qui sont tous deux des procédés où le locuteur adopte un point de vue interne, et qui permettent d'adopter le point de vue du personnage.

Nous pouvons donc avancer que le codage mimétique du mouvement dans l'espace n'est pas influencé par la langue. Les Hommes ne rentrent pas dans la langue pour créer un mime, celui-ci est le résultat d'activités purement corporelles.

Conclusion

Les locuteurs du français et de la langue des signes française ont la même vision de l'espace, du mouvement et du déplacement. Mais dans ces deux langues, le codage du déplacement dans l'espace ne se réalise pas de la même façon. Cela est en partie dû au fait que ces deux langues n'utilisent pas le même canal oral. Mais existe-il des points-communs entre l'expression du déplacement en langue des signes française et son expression dans les gestes associés à la parole en français ?

La langue jouant un rôle important dans le codage linguistique du mouvement dans l'espace, ainsi que dans la construction gestuelle de chacun, est-ce que la langue influence le codage gestuel ? Le codage mimétique qui échappe quant à lui aux contraintes linguistiques, a-t-il des points communs avec les codages linguistiques en langue des signes française ou en parole bimodale en français ?

La mise en place de ce protocole nous permet de souligner que les sourds et les entendants utilisent des procédés différents et propres à chacune de leurs langues pour coder le déplacement dans l'espace. De plus, le sourd code presque à chaque fois la manière et la trajectoire du déplacement alors que les entendants privilégient le codage de la trajectoire.

Il ressort de l'analyse mimétique des similitudes entre les réalisations du participant sourd et celles des sujets entendants, cela est dû au fait que le mime n'est pas soumis aux contraintes langagières des locuteurs. Pour coder un déplacement dans l'espace, la plupart des sujets ont décidé d'adopter un point de vue interne, ils se mettent donc dans la peau du personnage qu'ils imaginent en train d'accomplir l'action. Nous pouvons souligner que le codage mimétique se rapproche du procédé appelé transfert personnel utilisé en langue des signes.

Ces résultats sont tirés des réalisations produites par les sujets interrogés, seulement, une seule personne sourde a participé à notre protocole, nous ne pouvons pas affirmer que ses choix établis pour ses réalisations de codage soient généralisables aux sourds signants. De plus, les difficultés rencontrées par certains sujets pour analyser et comprendre le déplacement représenté sur des images fixes ne nous permet pas d'analyser l'ensemble des réponses données. Peut-être faudrait-il utiliser des petites vidéos permettant

de comprendre plus facilement le déplacement représenté, cela pour que l'ensemble des réponses données par les sujets soit exploitable.

Un sourd bilingue utilise à la fois la langue des signes française et le français, par quelle langue serait-il influencé pour coder un déplacement dans l'espace ?

Bibliographie

Borillo, A. (1998). *L'espace et son expression en français*. Paris : Ophrys.

Capirci, C. Colletta, J.M. Cristilli, C. Ece Demir, O. Guidetti, M. Levine, S (2010). L'incidence de la culture et de la langue dans les récits parlés et les gestes d'enfants français, italiens, américains âgés de 6 à 10 ans. *Lidil multimodalité de la communication chez l'enfant*. (42), 139-158.

Colletta, J.M. (2004). *le développement de la parole chez l'enfant âgé de 6 à 11 ans corps, langage et cognition*. Spritmont : Pierre Mardaga Editeur.

Contento, S. (2002). De l'élaboration du mot à la production des phrases et du discours : gestes et gestualité coverbale. *Lidil gestualité et syntaxe*. (26), 125-137.

Cuxac, C. (2001). *Langues des signes : analyseurs de la faculté de langage*. Repéré à <http://aile.revues.org/536>.

Douchin, E. (2013). *Le mouvement et le geste*. Repéré à <http://eric-douchin.over-blog.com/article-le-mouvement-et-le-geste-116600055.html>

Fantazi, D. (2010). La gestualité cohésive dans les récits d'enfants âgés de 9 à 11 ans. *Lidil multimodalité de la communication chez l'enfant*. (42), 97-112.

Fibigerová, K. (2012). *L'effet de langue sur le développement de l'expression verbale et gestuelle du « mouvement » : une comparaison entre Tchèques et Français d'âge différents*. (thèse de doctorat non publiée). Université de Toulouse 2 Le Mirail. Toulouse.

Imbert, C. (2008) *Dynamique des systèmes et motivations fonctionnelles dans l'encodage de la trajectoire* (Thèse de doctorat non publiée). Université Lumière Lyon 2.

Leon, J. (2008). *L'espace et le temps de la mécanique classique*. Repéré à http://jac_leon.perso.neuf.fr/espace_temps_mecanique.xhtml.

Littré, E. (1868 – 1877). *Dictionnaire de français* « Littré ». Repéré à <http://litre.reverso.net/dictionnaire-francais/definition/geste>

Risler, A. (2002). Point de vu cognitiviste sur les espaces en LSF : espace lexical, espace syntaxique. *Lidil gestualité et syntaxe* I. (26), 45-61.

Sallandre, M.A. (2001). va et viens de l'iconicité en langue des française, dans *Acquisition et Interaction en Langue Etrangère*. Repéré à <http://aile.revues.org/1405>.

Sallandre, M.A. Courtin, C. Souza, I.F, L'Huillirt, M.T. (2010). *L'expression des déplacements chez l'enfant sourd en langue des signes française*. Repéré à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00594948>.

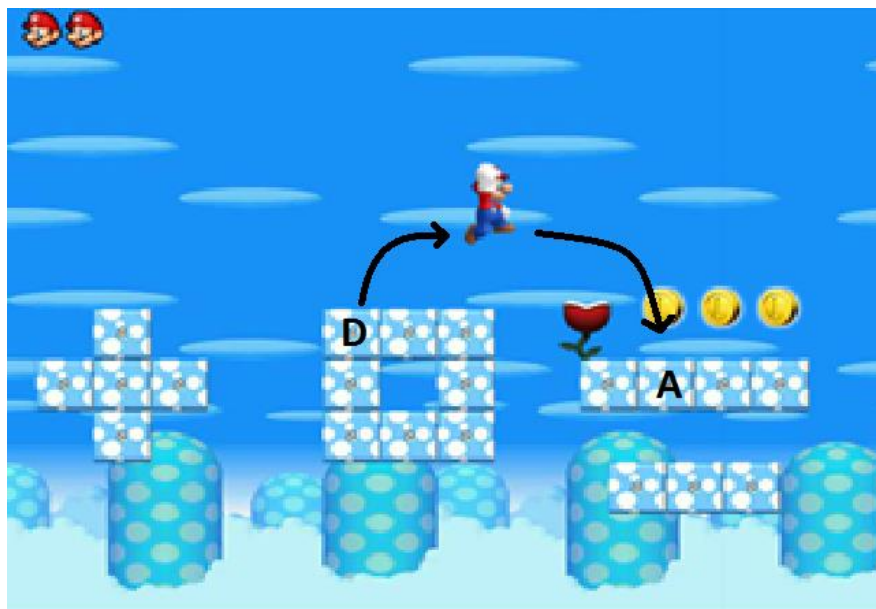
Vandeloise, C. (1986). *L'espace en français*. Paris : édition du seuil.

?, (2001). *Le consortium Corpus Oraux et Multimodalité*. Repéré à <http://ircom.humanum.fr/site/glossaire.php>

Table des annexes

Annexe 1 Corpus.....	47
Annexe 2 Actions de manière représentée par un geste trajectoire.....	52
Annexe 3 Actions de manière représentée par un geste manière	54
Annexe 4 Actions de manière représentée par un geste manière et trajectoire	55
Annexe 5 Actions de trajectoire représentée par un geste trajectoire	56
Annexe 6 Transfert situationnel	58
Annexe 7 Transfert personnel	59
Annexe 8 tableaux descriptifs par sujet.....	60

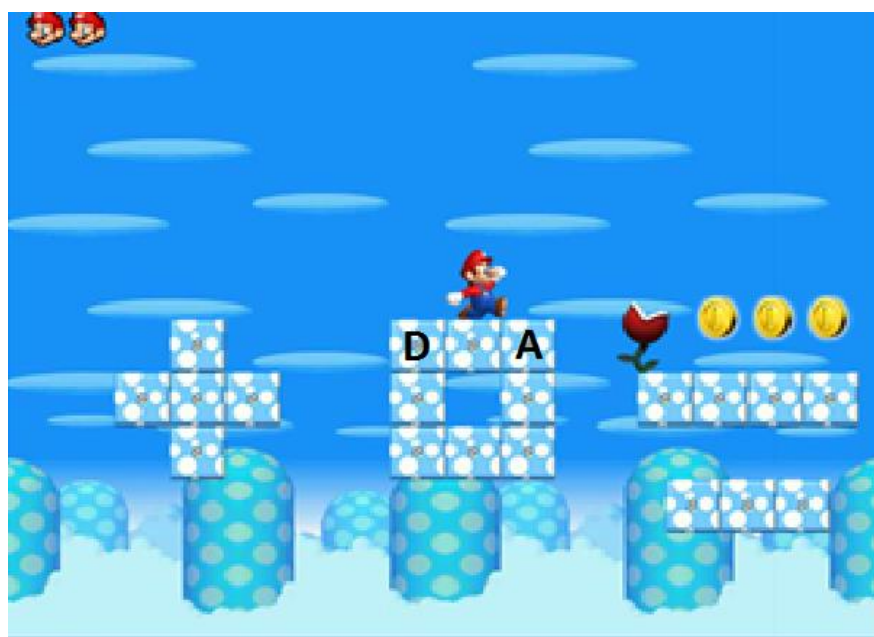
Annexe 1 Corpus



Sauter



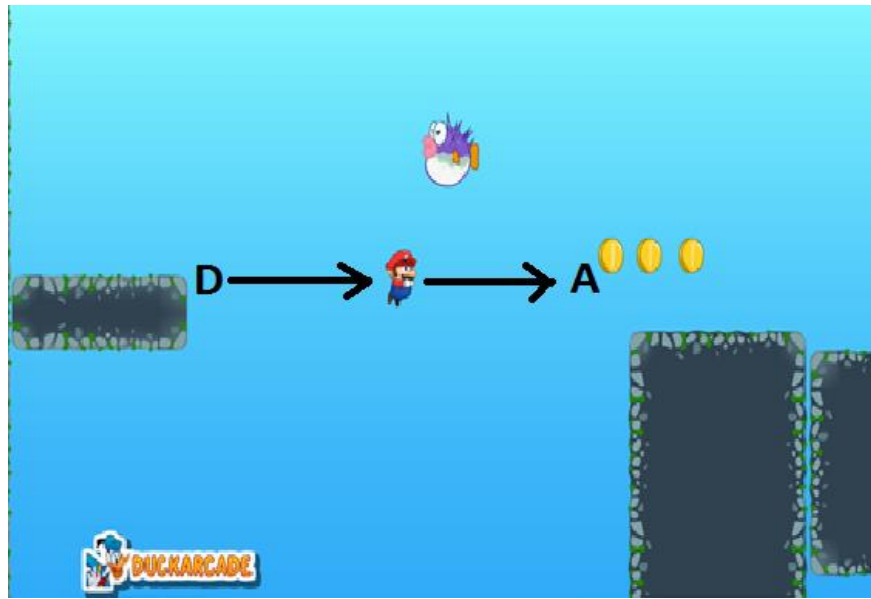
Tomber



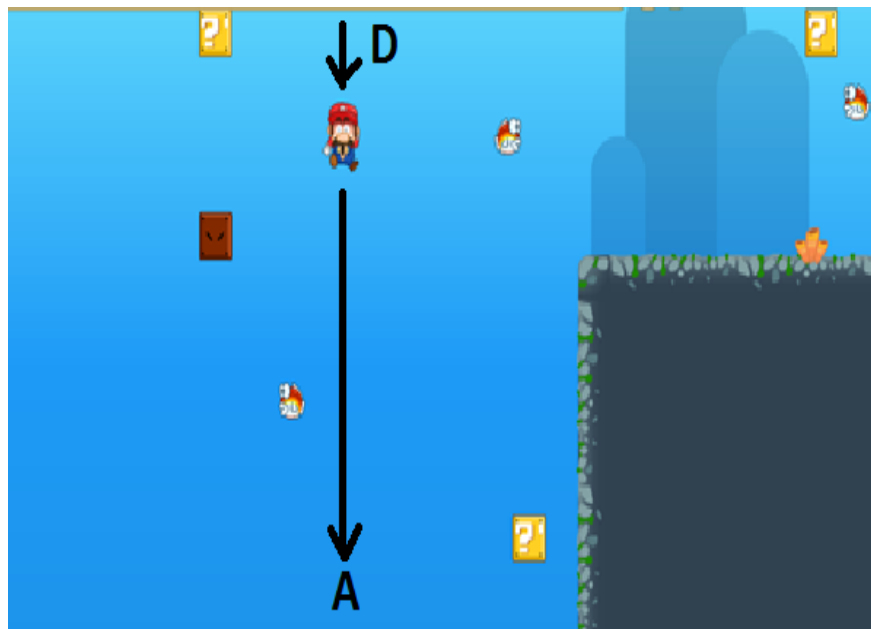
Marcher



Conduire un jet-ski



Nager



Plonger



Voler



Conduire une voiture



Entrer



Sortir

Annexe 2
Actions de manière représentée par un geste trajectoire



Nager



Voler



Conduire une voiture

Annexe 3

Actions de manière représentée par un geste manière



Voler



Conduire une voiture

Annexe 4

Actions de manière représentée par un geste manière et trajectoire



Conduire une jet-ski

Annexe 5

Actions de trajectoire représentée par un geste trajectoire



Sauter



Tomber



Plonger

Annexe 6

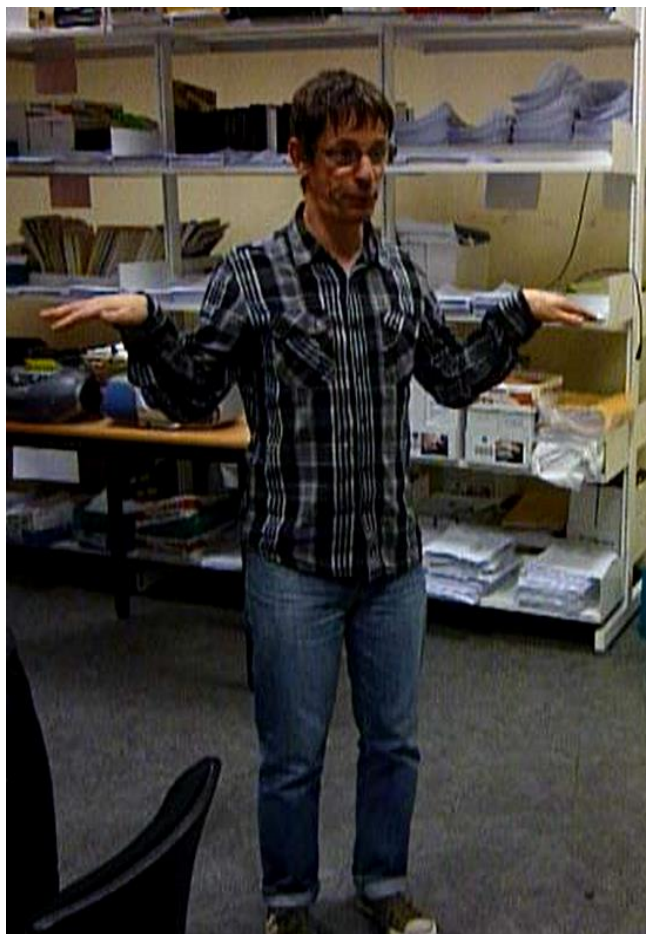
Transfert situationnel



Sauter

Annexe 7

Transfert personnel



Voler

Annexe 8

tableaux descriptifs par sujet

Anne Laure	Oralisation et <u>geste</u> <i>valeur</i>	Mime
sauter	Mario saute	Elle mime la trajectoire d'un saut avec son index droit devant elle.
tomber	Mario tombe	Elle dessine une trajectoire verticale avec sa main droite, devant elle, sa main part au niveau de sa tête et descend.
marcher	Mario s'élance ou Mario marche	Elle mime marcher et cela avec tout son corps, elle marche sur place en mimant aussi le mouvement des bras.
Conduire un jet ski	Mario fait du jet ski	Elle mime la conduite du jet ski comme si elle tenait le guidon en avançant à peine la main droite tout en reculant la main gauche et vice versa quatre fois.
nager	Mario nage	Elle mime la brasse avec ses bras/mains.
plonger	Mario tombe	Elle se pince le nez tout en passant de la position debout à accroupie.
voler	Mario vole	Elle colle ses bras à son corps et relève les avants bras et les mains qu'elle secoue lentement pour imiter des ailes.
Conduire une voiture	Mario fait fait <u>euh euh du scooter</u> <i>illustratif</i>	Elle mime conduire debout comme si elle tenait un volant.
entrer	Mario entre	Elle mime l'ouverture d'une porte et avance pour la passer.
sortir	Mario sort	Elle mime l'ouverture d'une porte par laquelle elle ressort en reculant.

Anne Laure	Oralisation et <u>geste</u> valeur	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	Manière
Sauter	Mario saute	x			
Tomber	Mario tombe	x			
Marcher	Mario s'élance ou Mario marche		x		
Conduire un jet-ski	Mario fait du jet ski		x		
Nager	Mario nage		x		
Plonger	Mario tombe	x			
Voler	Mario vole		x		
Conduire une voiture	Mario fait fait euh euh du scooter illustratif		x		X
Entrer	Mario entre	x			
Sortir	Mario sort	x			

Anthony	Oralisation et <u>geste</u> <i>valeur</i>	Mime
sauter	Ici Mario saute d'une case à l'autre, d'un cube ààà	Il saute devant lui face caméra.
tomber	Euh ici Mario tombe de, enfin <u>il est sur un truc</u> et <u>il tombe</u> <i>Illustratif</i> <i>mimétique</i>	Il se met accroupi de façon rapide.
marcher	Ici Mario il avance de trois cases sur un cube	Il avance d'un pas face à la caméra.
Conduire un jet ski	Ici Mario il fait du scooter des mers sur l'eau devant une ville	Il mime comme si il tenait un guidon et avance tout droit jusqu'à la caméra.
nager	Ici Mario il vole et pis y'a une autruche au-dessus de lui	Il mime des ailes avec l'ensemble de ses bras et avance face à lui jusqu'à la caméra.
plonger	Ici Mario il tombe dans le vide	Il se fait tomber sur le sol.
voler	Ici Mario il a une hélice sur la tête et pis il vole encore et pis il est plus gros que d'habitude	Il mime une hélice qui tourne au-dessus de sa tête et avance.
Conduire une voiture	Ici Mario il se déplace eeeeeeen sur un deux roues pis y'a des singes	Il tient un guidon et avance.
entrer	Ici Mario il se déplace et il rentre dans un château	Il mime l'ouverture d'une porte fictive qu'il passe et qu'il referme.
sortir	Ben il sort du château	Il mime l'ouverture de la même porte que pour mimer 'entrer' (il était resté placé de façon à ce que l'on comprenne qu'il se trouve dans le château) ressort et referme la porte.

Anthony	Oralisation et <u>geste</u> <i>valeur</i>	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	Manière
Sauter	Ici Mario saute d'une case à l'autre, d'un cube à àà	x			
Tomber	Euh ici Mario tombe de, enfin <u>il est sur un truc</u> et il tombe <i>Illustratif mimétique</i>	x		x	
marcher	Ici Mario il avance de trois cases sur un cube	x			
Conduire un jet-ski	Ici Mario il fait du scooter des mers sur l'eau devant une ville		x		
Nager	Ici Mario il vole et pis y'a une autruche au-dessus de lui		x		
Plonger	Ici Mario il tombe dans le vide	x			
Voler	Ici Mario il a une hélice sur la tête et pis il vole encore et pis il est plus gros que d'habitude		x		
Conduire une voiture	Ici Mario il se déplace eeeeeeen sur un deux roues pis y'a des singes	x	x		
Entrer	Ici Mario il se déplace et il rentre dans un château	x x			
Sortir	Ben il sort du château	x			

Elodie	Oralisation et <u>geste</u> <i>valeur</i>	Mime
sauter	Alors c'est Mario qui saute <u>euh</u> dans un <u>environnement</u> bleu y <i>mimétique illustratif</i> saute sur des <u>petits cubes</u> et y'a <u>une flèche</u> et il attrape des <i>locatif illustratif</i> pièces	Elle se met de profil, saute en imitant Mario, en levant une main.
tomber	Bon ben c'est toujours dans le même environnement mais là il <u>saute par terre il est pas euh</u> ben genre <u>il sautait sur des cubes</u> <i>locatif mimétique mimétique mimétique</i> et <u>là il saute</u> par terre <i>mimétique</i>	Elle saute en avant et elle se baisse sur ses genoux.
marcher	Ben là c'est Mario toujours dans le même environnement mais là il est en train de marcher il est pas en action de sauter	Elle se met de profil en marchant et en accentuant le mouvement des bras, elle fait un aller-retour.
Conduire un jet ski	Euh donc là il a changé d'environnement il est dans l'eau et pis y'a un village derrière et pis il est sur uuuuuuun [blanc] [blanc], <i>illustratif illustratif</i> je sais plus [rire] un truc o putain comment ça s'appelle [blanc] un jet ski <u>et il est en ligne droite fin y a une flèche donc on</u> <i>mimétique figuratif</i>	Elle se met de profil, mime le fait de tenir un guidon et avance.

	suppose qu'il va tout droit et qu'il va pas sauter	
nager	Ben là c'est Mario il est en train de voler <u>[rire]</u> il est euh <u>ben il va</u> <i>figuratif</i> <i>locatif</i> <u>de D à A.</u> Aaaaa il est en train de nager ben il est dans l'eau <u>il</u> <u>nage et il</u> avance tout droit. <i>figuratif</i>	Elle se met de profil, imite la brasse avec ses bras tout en sautillant pour avancer à chaque brasse.
plonger	Ben là il est en train de faire <u>une chute</u> dans l'eau <i>mimétique</i>	Elle met la main droite à côté de son visage (comme pour tenir un tuba) ferme la bouche en gonflottant les joues et passe d'une position debout à accroupie puis elle soulève la main droite pour signifier qu'il y a beaucoup d'eau au-dessus d'elle.
voler	Bon ben alors là c'est Mario il a changé d'environnement et <u>il</u> <u>vole dans les airs tout droit</u> <i>mimétique</i>	Elle se met de profil et utilise ses bras pour mimer des ailes et saute à chaque battement d'ailes, un aller-retour.
Conduire une voiture	Ben la y <u>il avance</u> tout droit et y fait du scooter le long de la ville <i>mimétique</i>	Elle se met de profil, mime le fait d'avoir un guidon entre les mains et avance en marchant tout cela pour l'aller, pour le retour elle fait de même tout en secouant les mains comme si elle était dans une voiture qui allait caler.
entrer	Ben là il est dans une <u>un petit château</u> c'est sa maison ptêtre je <i>illustratif</i> sais pas pis <u>il sort</u> et il fait coucou <i>mimétique</i>	Elle se met face caméra et fait un signe de main.
sortir	Ben là il <u>fait coucou</u> mais on comprend qu'il va partir <i>Mimétique</i> <i>mimétique</i>	Elle refait ce même signe de main et recule.

Elodie	Oralisation et <u>geste</u> valeur	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	Manière
sauter	Alors c'est Mario qui saute euh <i>mimétique</i> dans un <u>environnement</u> bleu y <i>illustratif</i> saute sur des <u>petits cubes</u> et y'a <i>locatif</i> <u>une flèche</u> et il attrape des pièces <i>illustratif</i>	x		x	
tomber	Bon ben c'est toujours dans le même environnement mais là il saute par terre il est pas euh ben <i>locatif mimétique mimétique</i> genre il <u>sautait sur des cubes</u> <i>mimétique</i> et là il saute par terre <i>mimétique</i>	x		x	
marcher	Ben là c'est Mario toujours dans le même environnement mais là il est en train de marcher il est pas en action de sauter		x		
Conduire un jet-ski	Euh donc là il a changé d'environnement il est dans l'eau et pisy'a un village derrière et pis il est sur uuuuuuun [blanc] [blanc], <i>illustratif illustratif</i> je sais plus [rire] un truc o putain comment ça s'appelle [blanc] un jet ski et il est en ligne droite <i>mimétique</i> fin y a une flèche donc on suppose <i>figuratif</i> qu'il va tout droit et qu'il va pas sauter	x	x	x	x
nager	Ben là c'est Mario il est en train de voler [rire] il est euh <u>ben il va</u> <i>Figuratif locatif</i> de D à A. Aaaaa il est en train de nager ben il est dans l'eau il nage et il avance tout droit. <i>figuratif</i>	x	x	x	
plonger	Ben là il est en train de faire une chute dans l'eau <i>mimétique</i>	x		x	
voler	Bon ben alors là c'est Mario il a	x	x	x	

	<p>changé d'environnement et <u>il</u></p> <p><u>vole</u> dans les airs <u>tout droit</u></p> <p><i>mimétique</i></p>				
Conduire une voiture	<p>Ben là y il <u>avance tout droit</u> et y</p> <p><i>mimétique</i></p> <p><u>fait du scooter</u> le long de la ville</p>	x	x	x	
entrer	<p>Ben là il est dans une <u>un petit</u></p> <p><u>château</u> c'est sa maison ptêtre je</p> <p><i>illustratif</i></p> <p>sais pas pis il <u>sort</u> et il fait coucou</p> <p><i>mimétique</i></p>	x			
sortir	<p>Ben là il <u>fait coucou</u> mais on</p> <p><i>Mimétique</i></p> <p>comprend qu'il va <u>partir</u></p> <p><i>mimétique</i></p>	x		x	

Jean Luc	Oralisation et <u>geste</u> <i>Valeur</i>	Mime
sauter	Mario saute du départ vers l'arrivée en écrasant un poussin	Il effectue un saut en avant face à la caméra.
tomber	Mario saute par terre	Il saute et plie ses genoux.
marcher	Mario marche	Il avance en marchant jusqu'à la caméra, mime également l'action des bras.
Conduire un jet ski	Mario fait du jet ski	Il se met en position comme si il avait un guidon entre les mains et mime le fait de faire accélérer son jet ski avec sa main droite tout en faisant quelques pas en avant.
nager	Mario vole	Il lève les avants bras haut pour mimer des ailes et imite des battements d'ailes tout en avançant en avant jusqu'à la caméra.
plonger	Mario se noie	Il prend une grande respiration et se bouche le nez tout en se penchant à peine en avant.
voler	Mario est transformé en hélicoptère	Il mime une hélice qui tourne avec sa main droite au-dessus de sa tête, l'index levé qui entraîne la rotation, tout cela en marchant en avant jusqu'à la caméra.
Conduire une voiture	Mario marche sur la route	Il met les mains dans les poches et avance en marchant face caméra, tout cela en faisant mine de siffler.
entrer	Mario monte dans la tour	Il mime une montée d'escalier en montant les genoux et en s'aidant d'une rampe imaginaire.
sortir	Mario ressort de la tour	Il redescend les mêmes escaliers en se baissant pour figurer la descente.

Jean Luc	Oralisation et <u>geste</u> valeur	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	Manière
sauter	Mario saute du départ vers l'arrivée en écrasant un poussin	x			
tomber	Mario saute par terre	x			
marcher	Mario marche		x		
Conduire un jet-ski	Mario fait du jet ski		x		
nager	Mario vole		x		
plonger	Mario se noie		x		
voler	Mario est transformé en hélicoptère				
Conduire une voiture	Mario marche sur la route		x		
entrer	Mario monte dans la tour	x			
sortir	Mario ressort de la tour	x			

Jimmy	Oralisation et <u>geste</u> <i>Valeur</i>	Mime
sauter	Mario saute	Il se met de profil et saute en mettant les bras parallèles au sol
tomber	Mario tombe dans le vide	Il lève une jambe et mime de tomber en baissant le buste et en laissant tomber ses bras
marcher	Mario court sur un carré	Il se met de profil et court sur place
Conduire un jet ski	Mario se déplace en jet ski	Il se met de profil, mime le fait de tenir un guidon et imite les vagues en mettant tout son corps en mouvement d'un côté et de l'autre et en pliant et dépliant les jambes
nager	Mario <u>essaye de sauter</u> jusqu'à la plate- forme <i>mimétique</i>	Il se met de profil, se met sur une jambe et lève les mains comme pour s'accrocher à quelque chose qui est en l'air et retombe sur ses pieds (une fois qu'il est sur l'autre cube).
plonger	Mario chute dans le vide encore	Il se met de profil saute sur place et se tient bien droit.
voler	Mario euuuh Mario vole à l'aide d'un hélicoptère [rire]	Il se met de profil et mime l'hélice au-dessus de sa tête avec toute sa main qu'il balance de gauche à droite tout comme sa jambe droite qu'il secoue en même temps que sa main.
Conduire une voiture	Mario se déplace dans une ville en scooter	Il se met de profil, mime le fait de tenir un guidon, démarre son deux-roues avec le pied droit puis accélère avec sa main droite et bouge son buste pour faire le mouvement d'avancer.
entrer	Mario a gagné et a pris l'assaut au milieu du château	Il se met de trois-quarts et lève les bras en signe de victoire, puis se tourne de profil pour refaire le même geste.
sortir	Mario a toujours repris l'assaut du château [rire]	Il se met de trois-quarts et refait ce même geste de victoire.

Jimmy	Oralisation et <u>geste</u> valeur	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	Manière
sauter	Mario saute	x			
tomber	Mario tombe dans le vide	x			
marcher	Mario court sur un carré		x		
Conduire un jet-ski	Mario se déplace en jet ski	x	x		
nager	Mario essaye de sauter jusqu'à la mimétique plate- forme	x		x	
plonger	Mario chute dans le vide encore	x			
voler	Mario euuuuh Mario vole à l'aide d'un hélicoptère [rire]		x		
Conduire une voiture	Mario se déplace dans une ville en scooter	x	x		
entrer	Mario a gagné et a pris l'assaut au milieu du château				
sortir	Mario a toujours repris l'assaut du château [rire]				

Juliette	Oralisation et <u>geste</u> <i>Valeur</i>	Mime
sauter	Donc ici Mario est en train de sauter d'une plate-forme à une autre	Elle fait un arc de cercle devant elle avec son index droit.
tomber	Ici euh donc Mario avance puis <u>descend à l'étage en dessous</u> <i>Mimétique locatif</i>	Elle trace un segment vertical avec index droit et plie ses genoux.
marcher	Là il se déplace du départ à l'arrivée il marche quoi	Elle fait deux pas en avant.
Conduire un jet ski	Là il fait duuu je sais pas comment ça s'appelle <u>du scooter des mers</u> et donc euh <u>y voilà donc il avance sur la mer</u> <i>illustratif figuratif</i>	Elle mime le fait de tenir un guidon puis dessine des vagues avec sa main droite.
nager	Euh la Mario est en train de voler en ligne droite <u>[blanc]</u> <i>mimétique</i> comme ça	Elle fait passer ses mains devant elle de gauche à droite.
plonger	Donc là y tombe	Elle plie ses genoux en faisant deux droites verticales avec ses mains.
voler	A ben là il vole pour de vrai il a <u>une hélice</u> [rire] <i>illustratif</i>	Elle montre le dessus de sa tête puis fait des ailes avec toute la longueur de ses bras.
Conduire une voiture	Euh là il roule sur un scooter donc en ligne droite toujours	Elle tient un guidon.
entrer	Donc là Mario y rentre dans un château	De son index droit elle dessine un arc de cercle partant de devant elle et se terminant à sa droite.
sortir	Y sort du château	Même arc de cercle mais dans le sens contraire, elle part de son côté droit pour faire revenir son index devant son buste.

Juliette	Oralisation et <i>geste</i> <i>valeur</i>	oralisation		gestes	
		trajectoire	manière	trajectoire	manière
sauter	Donc ici Mario est en train de sauter d'une plate-forme à une autre	x			
tomber	Ici euh donc Mario avance puis descend à l'étage en dessous <i>Mimétique</i> <i>locatif</i>	x		x	
marcher	Là il se déplace du départ à l'arrivée il marche quoi	x	x		
Conduire un jet-ski	Là il fait duuu je sais pas comment ça s'appelle du scooter des mers <i>illustratif</i> et donc euh y voilà donc il avance <i>figuratif</i> sur la mer	x	x	x	x
nager	Euh la Mario est en train de voler en ligne droite [blanc] comme ça <i>mimétique</i>	x	x	x	
plonger	Donc là y tombe	x			
voler	A ben là il vole pour de vrai il a une hélice [rire] <i>illustratif</i>		x		x
Conduire une voiture	Euh là il roule sur un scooter donc en ligne droite toujours	x	x		
entrer	Donc là Mario y rentre dans un château	x			
sortir	Y sort du château	x			

Jean Pierre	LSF	Mime
sauter	[Homme] [M-A-R-I-O] [moustache] [casquette] [marche] [arrive au bord d'un précipice] [saute] [plate-forme] [saute sur une autre plate-forme]	[casquette] il marche puis s'arrête au bord regarde la distance qu'il y a à sauter et saute.
tomber	[marche] [saute (vers le bas)] [marche]	Il saute et regarde en haut pour donner l'impression de hauteur.
marcher	[saute] [marche]	Il marche sur place en accentuant le mouvement des bras.
Conduire un jet ski	[là-bas] [moto (il ne précise pas EAU)/ jetski] [monter] [partir (en proforme)] [partir]	Il dessine la forme d'un jetski fait semblant de monter dessus et démarre, secoue les mains pour donner une impression de vitesse et imiter le fait d'être sur des vagues.
nager	[jetski] [plonger] [nager] [bulles] (montre la hauteur de l'eau) [nager]	Il prend de l'élan et saute. Il se bouche le nez et matérialise grâce à ses mains des bulles qui sortent de sa bouche pour montrer qu'il est dans l'eau.
plonger	[bulles] [marche] [plonge] [bulles] [plonger vers le fond]	Il met sa main sur sa bouche, l'autre main en hauteur, saute puis regarde en haut pour l'impression de profondeur.
voler	[voler] [voler par rapport au sol] [voler] [voler par rapport au sol] [voler]	Il bat des bras pour imiter des ailes puis dessine la forme d'ailes dans le dos, et réutilise ses bras en guise d'aile qu'il remue.
Conduire une voiture	[rue/route] [moto/=conduire] [tout droit] [moto/=conduire]	Il dessine un guidon et un plancher, il monte dessus puis part en avant.
entrer	[voir] [château] [marcher] [marcher] [ouvre porte] [entrer] [ferme porte]	Il dessine la forme des dents que l'on trouve sur le haut des tours des châteaux puis dessine le reste du château, ensuite il matérialise une poignée et il reste statique accoudé à celle-ci. Il se met dans le château qu'il vient de dessiner
sortir	[tour] (pointe le haut de la tour) [marcher vers la tour]	Il reprend la poignée d'avant puis marche pour signifier qu'il sort du château.

Jean Pierre	LSF	Type de transfert			valeur	
		situationnel	personnel	De forme et de taille	trajectoire	Manière
sauter	[Homme] [M-A-R-I-O] [moustache] [casquette] [marche] [arrive au bord d'un précipice] [saute] [plate-forme] [saute sur une autre plate-forme]	x		x	x	x
tomber	[marche] [saute (vers le bas)] [marche]	x			x	x
marcher	[saute] [marche]	x			x	x
Conduire un jet-ski	[là-bas] [moto (il ne précise pas EAU)/ jetski] [monter] [partir (en proforme)] [partir]	x	x		x	x
nager	[jetski] [plonger] [nager] [bulles] (montre la hauteur de l'eau) [nager]	x	x		x	x
plonger	[bulles] [marche] [plonge] [bulles] [plonger vers le fond]	x	x		x	x
voler	[voler] [voler par rapport au sol] [voler] [voler par rapport au sol] [voler]	x	x		x	x
Conduire une voiture	[rue/route] [moto/=conduire] [tout droit] [moto/=conduire]		x		x	x
entrer	[voir] [château] [marcher] [marcher] [ouvre porte] [entrer] [ferme porte]	x	x		x	x
sortir	[tour] (pointe le haut de la tour) [marcher vers la tour]	x		x	x	

Légende :

Trajectoire

Manière

Trajectoire et manière

Transfert situationnel

Transfert personnel

Transfert de forme et de taille

Table des illustrations (dans le texte)

Figure 1: Transfert situationnel 'l'ours grimpe à l'arbre'.....	16
Figure 2 :Transfert personnel 'l'ours grimpe à l'arbre'.....	16
Figure 3 : Continuum de Kendon.....	21
Figure 4 : Continuum de Kendon, relation à la parole.	22
Figure 5: première consigne	Figure 6: deuxième consigne.....
Figure 7 : illustration du corpus	25
Figure 8: entrer	Figure 9 : sortir
Figure 10: nager	30
Figure 11: tableau de synthèse: langues orales et gestes.....	34
Figure 12: Diagramme : expression de la manière et de la trajectoire par la parole chez les entendants.	35
Figure 13: Diagramme : expression de la manière et de la trajectoire par les gestes et la parole chez les entendants.....	36
Figure 14: Tableau de synthèse : Les mimes.	39

MOTS-CLÉS : gestes, déplacement dans l'espace, langue des signes française, mime.

RÉSUMÉ

Ce travail est une étude comparative du codage du mouvement dans l'espace chez les sourds et chez les entendants. L'objectif de ce mémoire a été de construire un protocole permettant aux sujets de coder gestuellement des déplacements dans l'espace dans un premier temps dans leurs langues (parole bimodale en français ou langue des signes française) puis par le mime. Cela afin de comparer ces différents codages et de mettre en avant l'influence qu'a ou non la langue sur ces différentes façons d'exprimer gestuellement un déplacement dans l'espace.

KEYWORDS : gesture, movement in the space, french sign language, mime.

ABSTRACT

This work is a comparative study on the expression of the movement in space of deaf and hearing subjects. The aim of this study is to elaborate a protocol allowing the subjects to express gesturally a movement in space, first in their language (bimodal speech in french or in french sign language) and by using mime. This is to compare the different ways of coding and to point out the influence or not of the language on the different ways of expressing movement in space with gesture.